# Dragon Ball RPG

Ae galera !! muito mais rápido do que muitos pensavam estamos de volta com essa adaptação de DBZ.

# Personagens

**Personagem nada mais é do que a pessoa que você vai interpretar no RPG.**
**O seu personagem pode qualquer característica que você quiser, mas para você fazer esse personagem você precisa aprender algumas regras, que seguem abaixo**, **Aviso !!! você deve seguir a risca o que seu personagem diz ser!!! Se na sua planilha ele é um personagem agressivo, no jogo você não vai poder ser bonzinho.**

Primeira mente para você criar um personagem você tem que ter os números de seus atributos, o mestre vai dar um numero de pontos para o jogador fazer isso, o mestre vai dar 300 pontos para você comprar atributos, atributos, para quem não sabe, são ataque, Destreza Q.I. etc.
Cada pontos para esses atributos custa 5

**Siglas:**
**KI: é a Força do seu personagem, você usa o KI para Utilizar** uma **técnica especial**
**Q.I: é a inteligência, você usa o Q.I. para fazer uma jogada de inteligência, e para aprender magias**
**DX: é a destreza do seu personagem, você usa a DX para uma jogada de esquiva e de velocidade.**
**Atck: é o ataque do personagem, para atacar**
**DF: defesa do seu personagem, para defender**
**FR: significa a fúria do personagem quando a fúria se esgota o personagem pode dar 4 ataques seguidos. A fúria é medida assim: por exemplo o personagem tem 10 de fúria, 10 erros que ele cometer como por exemplo errar um ataque ou não conseguir defender um ataque ou receber um ataque conta como um ponto.**
**Resistência é como se fosse o life do personagem quando a resistência acaba você desmaia ou morre isso é o mestre que decide. Resistência inicial 50 para qualquer Raça.**
**O nível de KI de cada personagem só pode ser descoberto conforme a Raça de personagem**
**Dinheiro é o mestre que decide quanto você terá (dinheiro não é para comprar pontos de ataque e defesa e sim para comprar equipamentos e itens)**

**Você tem que começar do zero aprender a lutar, aprende as primeiras magias tudo isso é treinando com o mestre**
**Ex: Você usa a Experiência para aumentar suas perícias como resistência, comprar magias etc ....**
**Teste: o Teste é feito assim você joga 3 dados de 6 lados se você conseguir tirar menos ou igual ao seu atributo você foi bem sucedido mas se tirar mais você falha, por exemplo se você tem DF de 10 e você faz um teste e tira nós 3 dados 10 você consegue, mas se tirar 11 você não consegue.**
**Característica: Esse atributo significa o temperamento do personagem se ele é egoísta, nervoso, calmo, as vezes calmo, você pode por o que você quiser.**
**Atributos: significa o conjunto de Habilidades, ou seja se eu falo seus Atributos eu estou falando de seu DX, Atck etc....**

# Resistência

Abaixo a tabela de resistência você começa com 50 de resistência mais se quiser aumentar tem que comprar
Você consegue EX para comprar resistência em batalhas.
Abaixo a tabela de Resistência

| Aumento na Resistência | Custo em experiência |
|---|---|
| +5 | -15 Pontos de Ex |
| +10 | -30 Pontos de Ex |
| +15 | -45 Pontos de Ex |
| +20 | -50 Pontos de Ex |
| +25 | -60 Pontos de Ex |
| +30 | -65 Pontos de Ex |
| +35 | -75 Pontos de Ex |
| +40 | -80 Pontos de Ex |
| +45 | -90 Pontos de Ex |
| +50 | -100 Pontos de Ex |

# Socos e Chutes

**Você para aumentar a força de seu Soco Chute você deve fazer o seguinte, primeiro você tem que ter 50 de EX para aumentar um ponto em Soco ou Chute, depois é só falar com o mestre e aumentar seus atributos.**

# Rebater, Defender e Esquivar.

**Bem isso vai ajudar muitos mestres que não gostam de batalhas porque antes o personagem poderia rebater sem gastar KI agora NÃO, ele gasta KI!**

- **A cada magia que o seu personagem rebate você gasta 50 de KI**
- **Se o seu personagem defender uma magia gasta 25 de KI**
- **E se ele esquivar gasta 25 de KI**

# Raças

**Antes de vocês verem as raças eu gostaria de informar uma coisa que é muito importante, se um andróide absorve o poder de alguém ou um namek se junta com outro namek, você não fica com todos os atributos dele, vejamos a resistência, se você absorver a resistência de um inimigo ai você acrescenta a sua resistência a dele, por exemplo, se você tem 50 de resistência e o inimigo tem 10 e você o vencer você fica com 60 de resistência, mas se for atributos como magias ou o poder delas isso você só vai poder acrescentar, por exemplo, se você tem um Kame hame há e o inimigo também tem mas o Kame Hame Há dele é mais forte, você ganha um ponto de ataque no seu kame hame se você sugar o poder dele.**
**Se você sugar o poder do inimigo, você ganha o Ki que ele possuía, ou seja se ele tem 100 de KI e você 200, se você o absorver você fica com 300 de Ki ok.**

**Saya-jin (ou sayan)**: Uma Raça Muito possesiva, tem como meta de serem os mais fortes do universo.
Poder Inicial 600 de KI
FR: 8
**Vantagens:** um Saya-jin quando vê a Lua cheia se transforma num macaco gigante e aumenta seu poder de luta (KI) em até dez vezes. Suas magias aumentam cinco pontos, ou seja, se a magia for 1D ela vai ficar 1D+5.
O Saya-jin quando chega a 15 milhões e a sua fúria explode ele se transforma em super Saya-jin nível 1(quando ele se transforma no nível 1 ele aumenta todas as suas magias 2 ponto ou seja se a magia for 1D vai ficar 1D +2 quando ele se transformar)
Com 60 Milhões no Chou Super Saya-jin (ou Super Saya-jin nível 2 todos as magias aumentam 3 pontos )
Com 2500 milhões no Super Saya-jin nível 3 (aumentam 4 pontos cada magia)

e com 5000 milhões no super Saya-jin nível 4(mas é preciso Ter o seu rabo porque não tem como ele virar um macaco dourado, e suas magias aumentam 6 pontos ).
Quando é ferido gravemente e é curado o seu KI dobra.

## Terráqueos: Uma Raça muito variada alguns são malvados alguns não, alguns possessivos alguns não, mas num todo muito calmos
Poder inicial 5 KI
FR: 5
**Vantagens:** Os deuses da Terra que sempre te ajudam como o senhor Kaio.
Podem ser cientistas e criarem andróides ou maquinas.

## Namekusei - Jin: Esta raça divide-se em duas:
**Guerreiros**: Raça lutadora criada para lutar
Poder inicial 1000 KI
FR: 10

**Passivos**: Raça muito calma muito parecida com os humanos
Poder inicial 10 KI
FR: 8
**Vantagens:** podem se fundir com outros de sua espécie, ou seja, junta-se com outros nameksei – Jin e o seu poder é acrescentado ao outro.
Pode se regenerar, ou seja, se perder um braço ou uma perna pode criar outra imediatamente, mas para se regenerar ele gasta 5000 de KI.

## Majin: uma Raça diferenciada seu comportamento é agressivo. Gostam de dominar pessoas de outras raças. Existem dois tipos de Majin, o que domina e o que é dominado, o dominado possui um “M” na testa.
Poder inicial: 1400 de KI
FR: 11
**Vantagens**: pode escravizar pessoas de outras raças, para escravizar as pessoas eles Gastão 1000 de KI para escravizar.
Os majins também podem tomar conta do corpo de inimigos, mas para isso eles tem que fazer um teste de Q.I. se eles conseguirem fazer o teste e o inimigo não conseguir defender ele é escravizado. Mas os majins só podem fazer isso 3 vezes e eles só podem ficar com o corpo do inimigo por 10 turnos ( isso foi inventado para não deixar a coisa muito fácil para os majins )

## Arlian: Desconhecido seu comportamento fica por conta do jogador.
Poder inicial: 150 KI
FR: 15
**Vantagens**: são muito bons com computadores e podem criar qualquer coisa.

## Andróide: não existe uma característica ele pode ser agressivo ou calmo depende do jogador.
Poder inicial 1200 KI
FR: 9
**Vantagens:** podem absorver o poder dos seus adversários, para absorver o poder eles fazem um teste de Q.I. se você conseguir tirar menos ou igual ao seu Q.I. e o adversário não conseguir defender você absorve o poder dele, o adversário fica com 1 de resistência de 1 de KI
O inimigo não pode sentir seu KI pois você é um robô.
**Desvantagens:** se um andróide tentar roubar o poder de seus inimigo e falhar ele fica uma rodada sem poder jogar e também não pode defender (se não o jogador ia ficar tentando roubar o poder se seu inimigo todas as jogadas)

***Existem varias formas de não ser sugado por um andróide, mas eu não posso contar. O jogador vai ter que tentar descobrir.***

# Limites de KI

Cada raça tem um limite de KI abaixo você vai ver o limite de cada raça.

| Saya-jin | Não tem Limite |
|---|---|
| Terráqueos | 5.0000 |
| Namekusei-jins | 500.0000 (mas podem se juntar com outros de sua espécie) |
| Arlians | 1.000 |
| Majins | 700.0000 |
| Andróides | Não tem limites porque eles podem roubar KI de seus Inimigos |
| Namekusei-jins passivos | 1.000 |

# Técnicas

**Técnicas são as magias ou golpes especiais como quiser.**

| Técnica |
|---|
| Kikoha: gasta 10 de KI |
| Kame Hame Ha: gasta 90 de KI |
| Masenko: gasta 50 de KI |
| Super Ghost Kamikaze Attack: gasta 45 de KI |
| Final Flash: gasta 100 de KI |
| Kienzan: gasta 40 de KI e 2 ( demora 1 turno para ser lançado) |
| Makankousappo: gasta 50 de KI (demora 3 turnos para ser lançado) |
| Quadrum : gasta 28 de KI (demora 2 turnos para ser lançado) |
| Destruição: gasta 35 de KI |
| Kakusa Ha: gasta 30 de KI (demora 1 turnos para ser lançado) |
| Kaio Ken: gasta 10 de resistência |
| Kaio Ken 2: gasta 50 de resistência |
| Kaio Ken 3: gasta 100 de resistencia |
| Kaio Ken 4: gasta 200 de resistencia |
| Kaio Ken 5: gasta 600 de resistencia |
| Genkidama: gasta 750 de KI ( demora 5 turnos para ser lançada) |
| Taioken: gasta 20 de KI |
| Big Bang Attack: gasta 60 de KI |
| Barrier : Gasta 300 de KI por turno |
| Chou Bakuretsumaha: gasta 70 de KI (1 turno para ser lançada) |
| Dodonpa: gasta 25 de KI |
| Fusão Metamoru: não gasta KI |
| Fusão Potala: não gasta KI |
| Galáctica Donut: gasta 90 de KI |
| Galick Ho: gasta 80 de KI |
| Hell's Falsh: gasta 90 de KI |
| Kikohoda: gasta 70 de KI |
| Mafuuba: gasta 2.000.000 ( 3 turnos para ser lançada) |
| Eye Beam : gasta 30 de KI |
| Bakurikimaha: gasta 50 de KI |
| Hisatsuken : gasta 95 de KI |
| Honoo: gasta 50 de KI |
| Honoo: no Tama: gasta 70 de KI |
| Jibaku: não gasta KI |
| Kaifuku Power: 100 de KI |
| Shine Missile: Gasta 4000 de KI |
| Zanzoken: gasta 20 de KI |
| Burning Attack: gasta 600 de KI ( demora 1 turno ) |
| SouKidan: gasta 200 de KI |

**Kikoha:** uma pequena bola de energia pode ser lançada (1D)
**Kame Hame Ha**: um golpe que concentra muita energia num só ponto e pode ser lançada (2D+1)
**Masenko**: Concentra uma certa força num ponto pode ser arremessada (1D+4)
**Super Ghost Kamikase Attack**: Expulsar um fantasma pela boca (1D+3)
**Final Flash**: Concentra uma força muito grande de energia e pode ser arremessada (2D+3)

**Kienzan**: a energia utilizada vira um disco cortante mortal capaz de cortar até montanhas, pode ser lançada. (1D +1). O dano só é contado se cortar um braço ou uma perna mas se pegar na cabeça mata na hora.
**Makankousappo**: uma energia concentrada em dois dedos capaz de perfurar tudo que atinge (2D +2)
**Quadrum**: O usuário cria 3 clones
**Destruição**: Destroi tudo em sua volta. (2D -1)
**Kakusa ha**: Uma energia que se divide e atinge todos os inimigos no campo de batalha. (1D+2 )
**Kaio Ken**: dobra seu poder de luta
**Kaio Ken 2 (duplo)**: aumenta em três vezes seu poder de luta
**Kaio Ken 3 (triplo)**: aumenta seu poder de luta em dez vezes
**Kaio Ken 4 (quádruplo)**: aumenta seu poder de luta em vinte vezes
**Kaio Ken 5 (quíntuplo)**: aumenta seu poder de luta em cinqüenta vezes
**Genkidama**: Reúne todo o poder do planeta em que você está, as vezes pega até as energias de planetas bem próximos e lança contra o inimigo (3D +5)
**Kaioken:** o seu inimigo fica um turno sem atacar e sem defesa
**Big Bang Attack :** solta uma bola de energia (2D)
**Barrier :** cria uma bola que o protege. No RPG essa magia vai ter uma resistência, por exemplo se o inimigo soltar uma magia e a magia tirar 10 de resistência e o barrier tiver 30 de resistência o barrirer continua, mas se a magia tirar a mesma quantia do que a de resistência do barrier o barrier é quebrado e você é ferido pela magia. A resistência do Barrier é de 30
**Chou Bakuretsumaha:** reúne uma bola de energia na palma das mãos (2D+1)
**Dodonpa**: uma certa energia concentrada no dedo (1D+1)
**Fusão Metamoru**: usada para fazer fusão com outras pessoas ( a pessoa que você for se juntar precisa Ter semelhanças físicas como peso, altura, e lógico raça. (para utiliza-la você precisa fazer um teste de Q.I. e DX.)
**Fusão Potala** : consiste em fazer uma fusão com outra pessoa, não tem volta essa fusão, para ativá-la você precisa do brinco de Potala.
**Galáctica Donut:** consiste em fazer uma bola e prender o adversário até ele conseguir sair, para se livrar é preciso fazer teste de DX e Atck.
**Galick Ho**: a mesma coisa que o Kame Hame ha (2D+1)
**Hell's Falsh:** só pode ser utilizado por andróides, pois consiste em arrancar seu braço e disparar uma forte rajada de energia. (2D+2)
**Kikohoda:** consiste em formar um quadrado na forma de sua mão, é poderosíssimo. (2D+3)
**Mafuuba:** consiste em criar um portal que prende demônios. (para utiliza-la você precisa fazer um teste de Q.I.) essa magia foi utilizada para prender picollo
**Eye Beam:** dispara um raio dos olhos (1D+1)
**Bakurikimaha:** solta um raio de uma mão enquanto a outra mão segura a mão que dispara o ataque (2D)
**Hisatsuken:** estende os dois braços, as mão devem se tocar, os polegares e os indicadores devem se juntar (2D+2)
**Honoo:** dispara uma rajada de fogo pela boca (1D+3)
**Honoo no Tama:** uma rajada de fogo pelas mãos (1D+4)
**Jibaku:** explodir junto com o inimigo (3D+5) causa a morte do usuário
**Kaifuku Power:** recupera todo a resistência da pessoa em que utilizada
**Shine Missile:** são vários raios disparados por uma mão (4D+3)
**Zanzoken:** é uma técnica muito eficaz ele serve para você se mover tão rápido que sua imagem permanece no lugar.
**Burning Attack:** é uma técnica muito forte ela consiste em lançar uma bola de energia ( 2D+1)
**Soukidan:** é uma técnica não muito boa ela é bastante fraca. (1D+3)

**Dica: se você carregar uma magia mais turnos do que o necessário o magia aumenta 1 nos dados por exemplo o dano da magia é 1D, então se eu carregar mais um turno aumenta para 1D+1. O máximo que uma magia pode chegar é por exemplo 2D +5 não passa de +5 quando chegar em 5 aumenta mais um dado ou seja de 2D+5 fica 3D.**

# Aprender magias

Para Aprender magias você vai ter que tem lutado primeiro, abaixo vão estar o preço de EX de cada magia.

| Kikoha: 5 de EX |
|---|
| Kame Hame Ha: 34 de EX |
| Masenko: 18 de EX |
| Super Ghost Kamikaze Attack 22 de EX |
| Final Flash: 36 de EX |
| Kienzan: 30 de EX |
| Makankousappo: 36 de EX |
| Quadrum : 34 de EX |
| Destruição: 22 de EX |
| Kakusa Ha: 30 de EX |
| Kaio Ken: só pode aprender com Sr. Kaio e custa 40 de EX |
| Kaio Ken 2: só pode aprender com Sr. Kaio e custa 40 de EX |
| Kaio Ken 3: só pode aprender com Sr. Kaio e custa 40 de EX |
| Kaio Ken 4: só pode aprender com Sr. Kaio e custa 40 de EX |
| Kaio Ken 5: só pode aprender com Sr. Kaio e custa 40 de EX |
| Genkidama: só pode aprender com Sr. Kaio e custa 70 de EX |
| Taioken: 10 de EX |
| Big Bang Attack: 27 de EX |
| Barrier : 40 de EX |
| Chou Bakuretsumaha: 39 de EX |
| Dodonpa: 10 de EX |
| Fusão Metamoru: |
| Fusão Potala: |
| Galáctica Donut: 44 de EX |
| Galick Ho: 30 de EX |
| Hell's Falsh: Apenas Andróides podem aprender e gasta 50 de ex |
| Kikohoda: 30 de EX |
| Mafuuba: 100 de EX |
| Eye Beam : 13 de EX |
| Bakurikimaha: 28 de EX |
| Hisatsuken : 32 de EX |
| Honoo: 20 de EX |
| Honoo: no Tama: 22 de EX |
| Jibaku: 20 de EX |
| Kaifuku Power: 100 de EX |
| Shine Missile: 100 de EX |
| Zanzoken: 30 de EX |
| Burning Attack: 33 de EX |
| SouKidan: 28 de EX |

**Não esqueça que para você poder aprender uma magia é preciso que tenha alguém que possa ensinar, ou seja, algum personagem que você encontre pela sua jornada.**
**Certo!**

# Treino

O treino vai ficar um pouco fraco, mas tudo bem.
O treino é feito assim o jogador começa a treinar na gravidade aumentado 1x, o mestre ter que começar a passar desafios como matar robôs etc...
E depois de treinar ele vai dar um pouco de EX e de KI.

# EX

Bem o EX que significa experiência serve para você aprender magias, aumentar suas perícias e etc...
Mas quanto você deve ganhar de EX por luta, bem isso o mestre vai ter que usar a imaginação, se a luta foi fácil ele ganha pouca EX, ou seja, uns 5 ou 8, se a luta foi media ele ganha uns 10 ou 13, e se a luta for difícil ele ganha de 15 até 25.
Parece pouco, mas não é, você também ganha Experiência treinando, no treino você usa o mesmo esquema do das batalhas.
O mestre deve contar o EX por inimigos, ou seja, se a luta for fácil e seus inimigos forem dois vocês ganha 10 de EX por cada (isso é um exemplo)

# Mestre

O mestre é a pessoa que cria a historia em qualquer RPG.
O mestre tem o poder de fazer tudo, ele tem que colocar o personagem em situação de vida ou morte.
Mas muitas pessoas podem pensar "ser um mestre é muito chato! Eu não posso jogar eu só tenho que ficar criando" Isso é mentira, pois o mestre pode fazer vários NPC 's.
NPC's? o que significa isso?
NPC's são personagens que o mestre usa, eles podem ter qualquer tipo de força ou magia eles podem ser qualquer coisa.
Existem três tipos de NPC's, existem os NPC's que são inimigos como, por exemplo, em DBZ Vegitta, ele é um inimigo de Goku, mas depois ele vira seu "amigo", existem os NPC's que não fazer nada, são as pessoas de uma cidade e etc, e existem os NPC's que podem acompanhar os jogadores na historia, o mestre pode também fazer o NPC como um jogador, mas só que o mestre é que controla ele.
O mestre também pode dar alguns poderes para os personagens como sentir o KI e esconder o KI (só o mestre pode dar isso para o jogador)
Mas se o jogador for esconder o KI ele tem que contar para o mestre antes que a historia continue.

# Batalha

**Gohan V.S. Cell.**
Gohan tem 15 de ataque, ele vai atacar com um soco ele joga os 3 dados de 6 lados e tira 13.
Cell vai defender e segurando o braço de Gohan e o atacando para o chão, (neste caso ele faz dois testes o se ele consegue segurar o braço de Gohan e o de atacar ele no chão)
Cell tem 14 de DX (O teste vai ser de DX porque ele vai usar a velocidade dele para agarrar o braço de Gohan)
Ele tira 14

Agora ele joga denovo os dados para ver se consegue atirar Gohan no chão, ele faz um teste de ATCK por que ele vai usar a força para atirar Gohan para o chão seu ATCK é de 14 ele tira 15 e não consegue.
Gohan como esta perto de Cell, pois ele tentou atacar Gohan no chão, Gohan vai tentar dar um chute na cara de Cell...
E assim a luta segue

**Goku V.S. #20**
Como Goku pode se transformar em SSJ ele se transforma.
Então é vez de #20, ele tenta sugar a energia de Goku, ele faz um teste de Q.I. ele tem 16 de Q.I. e ele tira 15 nos dados, Goku tenta defender sua defesa é de 17 ele tira 14 nós dados, ele consegue segurar os braços de #20 (e como um andróide fica sem jogar um turno depois que tenta sugar o poder de um adversário) Goku o ataca com uma Kame Hame Há, ele tem 15 de ATCK e ele tira 15, seu ataque foi bem sucedido.
Como o Andróide já pode atacar ele tenta atacar uma pedra em Goku, o andróide tem 15 de força e tira 16, ele não está conseguindo levantar a pedra, Goku aproveita e o ataca com um Kame hame há, o Andróide vai defender sugando a magia de Goku, o andróide tem 16 de Q.I. e ele tira 16 ele suga todo o Kame Hame de Goku.
E assim a luta segue...

| Soco: 1D –1 |
|---|
| Chute: 1D –1 |
| Magias: veja na lista de técnicas |
| Pedras gigantes: 1D+2 |
| Pedras de médio porte: 1D |
| Atirar inimigo contra paredes: 1D+2 |

**As vezes os jogadores podem pedir para atacar pedras ou jogar o inimigo em paredes mas as vezes vocês estão em um terreno que isso não possa acontecer**

# Dinheiro

**O dinheiro não é tão importante neste RPG, pois apenas vai o ajudar em uma pequena parte do jogo.**
**Mas o mestre sempre deve fazer com que o Jogador consiga dinheiro.**

# Itens e Armas

Itens são coisas que podem te ajudar no meio de uma batalha, por exemplo se você está com pouco KI e você tem um item que recupere o seu KI você poderá usa-lo.
Veja a lista com todos os itens.

| Semente dos deuses: Só é encontrada com o mestre Karin |
|---|
| Fruta Emadaio: custa: Só é encontrada com |

| senhor Emadaio |
| --- |
| Radar do Dragão:  $50 |
| Erva da cura:  $20 |
| Poção azul:   $70 |
| Poção vermelha:   $80 |
| Poção verde:  $100 |
| Brinco de Potala: você acha esse item para fazer a fusão de Potala. |
| Esferas do Dragão: se você juntar as 7 você pode fazer desejos |
| Cápsulas: $100 o estojo com 5 cápsulas |
| Rastreadores: só podem ser encontrados em fora da terra |

Semente dos Deuses: recupera todos os danos (KI, DX, Q.I., resistência)
Fruta Emadaio: recupera todos os danos e dobra seu KI.
Radar do Dragão: procura as esferas do dragão
Erva da cura: recupera 20 da sua resistência
Poção azul: recupera 35 da sua resistência
Poção vermelha: recupera 30 de seu KI
Poção verde: recupera todo seu KI
Cápsulas: são pequenas cápsulas, e parece um comprimido, mas dentro dela podem conter aviões, geladeiras, carros etc... Nas que você compra neste jogo, o estojo contem: 1 geladeira com 5 refrigerantes, um avião, um carro, uma moto e uma casa.
Rastreadores: podem sentir qualquer presença e KI

**Você pode acrescentar itens se quiser (é sempre bom inventar alguns itens, por exemplo, o meu primeiro jogo deste RPG eu inventei um amuleto que o filho usava para o pai saber se ele estava em perigo).**

Lista de Armas

| Quimono normal: $ 20 |
| --- |
| Quimono resistente: $ 50 |
| Quimono revestido com linhas especiais: $ 100 |
| Armadura simples: $70 |
| Armadura de Prata: $ 120 |
| Armadura dourada: $ 150 |
| Superarmadura Dourada: $1000 |

Macacão normal: aumenta 5 da sua resistência
Macacão resistente: aumenta 10 da sua resistência
Macacão revestido com linhas especiais: aumenta 12 de sua resistência
Armadura simples:  aumenta 6 da sua resistência
Armadura de Prata: aumenta 14 de sua resistência
Armadura dourada: aumenta 20 de sua resistência
Superarmadura dourada: aumenta 30 de sua resistência

**Você pode acrescentar armas se quiser, eu evitei de colocar armas como a Espada Z por um motivo simples a luta fica sem graça.**

# Aumento de KI

**Bem para aumentar o KI é o seguinte primeiro você vê o seu KI e o do adversário se você o derrotar você soma o seu KI com o seu adversário e divide por cinco, ai vai dar o resultado.**

**EX: (10000seu KI) + (12000 KI do inimigo) = (4400 é o q você ganha de KI)**

# Dicas

**Essas são algumas dicas para o jogo não ficar confuso.**

- **Se você aprender uma magia escreva o seu dano ao lado da magia para facilitar o jogo.**
- **Tente pensar antes de fazer alguma jogada de risco, pois o mestre não pode ter pena do jogador se ele tiver a chance te atrapalhar o jogador em seus planos ele vai ter que aproveitar.**
- **Se você chegar a entrar em algum lugar uma sala, um porão, tanto faz, mas tente vasculha tudo, pois o mestre pode esconder itens ou algum ou objeto em algum desses lugares.**

**Espero que aproveitem essas dicas.**

# Duvidas respondida

**1º Eu posso atacar com 0 de ataque ?**
Resposta: Claro que nãoooo !!!! tem algum jeito de tirar menos ou igual a 0 em 3 dados de 6 lados??? Eu acho que não !!!!

**2º O que eu coloco no nome?**
Resposta: lê de novo cara !!!

**3º Se eu usar o Brinco de Potala e depois quiser me separar usando as Dragon Balls eu posso?**
Resposta: bem isso depende do mestre se ele ver que é melhor não se separar ainda porque ainda vão ocorrer batalhas difíceis ele pode não conceder o seu desejo mas no meu caso se eu estivesse mestrando um jogo e fosse pedido isso para o Dragão eu deixaria o desejo ser realizado

**4º Quando eu estou carregando uma magia eu posso defender?**
Resposta: não você não pode defender, quando eu jogo eu costumo fazer assim. Quando você carrega você toma qualquer ataque mas não para de carregar ( eu faço isso, você pode combinar com o mestre outra coisa)

**5º A Page vai continuar a organizar seções de RPG??**
Resposta: sim !!!!!!!!!

Bem essas foram as novas duvidas que eu achei bom mencionar no livro.

Bem aqui termina mais um Livro do Dragon Ball e espero que tenham gostado desse livro.
Qualquer duvida me ache no ICQ ou me mande um e-mail
Meu ICQ: 75265852
Meu e-mail é joeyanime@bol.Com.br
Ou no meu novo site http://www.geocities.com/gurpsland